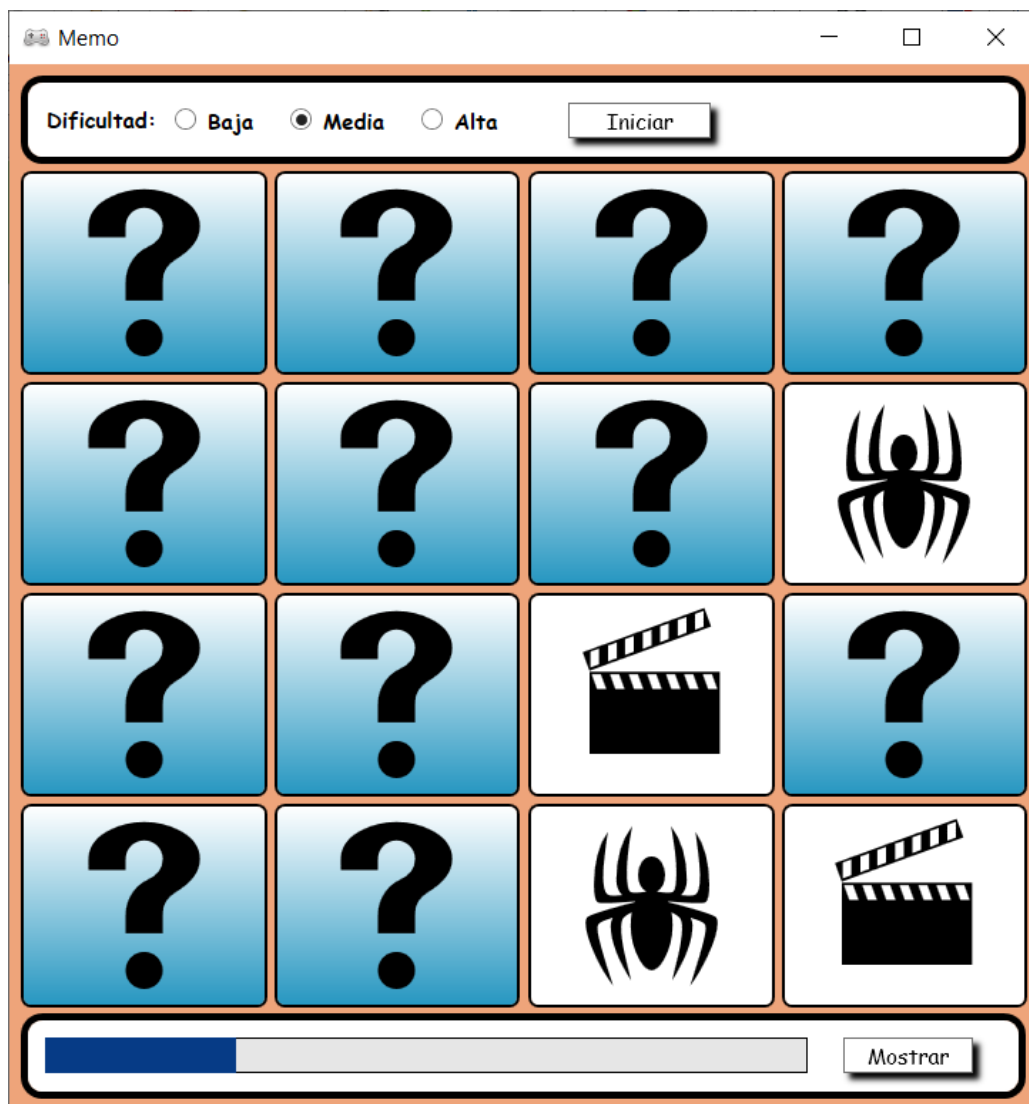


Actividad UT2 - 1

- Seguir las pautas de nomenclatura indicadas en clase
- Asociar en todos los casos un icono a la aplicación y a los formularios
- Evitar entregar proyectos con advertencias de SonarLint
- Tiempo estimado: **6 horas**

En esta actividad vamos a desarrollar un **juego de parejas**, con una interfaz similar a la de la siguiente imagen:



Tened en cuenta las siguientes indicaciones:

- En el diseño del layout de la aplicación únicamente podrán utilizarse paneles de tipo *Grid*, *DockPanel* y *StackPanel*.
- El aspecto visual de la aplicación se debe configurar utilizando estilos en XAML (a nivel de ventana, aplicación o utilizando un diccionario de recursos).
- Cuando el usuario no consiga una pareja, deberá poder visualizar los dibujos escogidos durante un tiempo. Para conseguirlo, se debe utilizar un temporizador (clase *DispatcherTimer*).
- En cada partida, la posición de cada símbolo se establecerá de manera aleatoria.
- Los símbolos utilizados pertenecen a la fuente *Webdings*. Se pueden elegir otros símbolos.

¿Qué tengo que aprender?

⇒ Cómo se utiliza el control *ProgressBar*

<https://wpf-tutorial.com/es/65/controles-adicionales/the-progressbar-control/>

⇒ Como funciona la clase *DispatcherTimer*

<https://www.wpf-tutorial.com/es/96/miscelaneos/el-control-dispatchertimer/>

⇒ Como se muestra y configura un mensaje al usuario (*MessageBox*)

<https://www.wpf-tutorial.com/es/45/dialogos/el-messagebox-la-caja-de-mensajes/>

EVALUACIÓN

Diseño del layout <i>La interfaz de la aplicación es similar a la mostrada en el enunciado. El comportamiento al redimensionar la ventana se ajusta al ejemplo suministrado. Se ha configurado correctamente el título de la ventana y el icono de la ventana y de la aplicación.</i>	20 puntos
Uso de estilos <i>Se han utilizado estilos para definir el aspecto visual de la interfaz. Alguno de los estilos incluye manejadores de eventos.</i>	20 puntos
Preparación del juego <i>Se configura correctamente el juego en función de la dificultad seleccionada. Se sitúan los símbolos de forma aleatoria.</i>	20 puntos
Desarrollo del juego <i>Cuando se pulsan dos casillas cuya imagen no coincide se ocultan tras unos segundos. Si las imágenes coinciden las casillas no se ocultan. No se puede pulsar en más de dos casillas en una jugada. Pulsar en una casilla que está mostrando una imagen no tiene ningún efecto. Se informa al usuario cuando ha acabado la partida.</i>	20 puntos
Botón mostrar <i>Se muestran las imágenes asociadas a todas las casillas. Pulsar sobre cualquiera de las imágenes no tiene ningún efecto.</i>	5 puntos
Barra de progreso <i>Cada vez que el usuario acierta una pareja la barra de progreso avanza. Cuando el usuario pulsa el botón Mostrar la barra de progreso se completa automáticamente. Al iniciar una nueva partida la barra de progreso vuelve a empezar. Se configura correctamente en función de la dificultad seleccionada.</i>	10 puntos
Estructura del código, nomenclatura y SonarLint <i>Se utilizan los recursos del lenguaje de programación para estructurar el código correctamente. Se siguen las reglas de nomenclatura indicadas en clase para los distintos elementos del lenguaje. El código no contiene avisos de SonarLint.</i>	5 puntos
TOTAL	100 puntos